Cardhalia

RULE BOOK



Úvod

Už je tomu několik dní, co do mého domu při okraji Šedého lesa dorazil tajuplný poutník. Nikdy jsem podobného člověka neviděl, neměl jsem však z něho špatný pocit. Byl oděn v černé kápi se zlatým lemováním. Do obličeje mu nebylo vidět, ale skrze časté záplaty a vypletené nitky na okrajích jsem usoudil, že muž nebude jedním z lotrů, kteří považují tento les za svůj domov.

Mé smysly mi radily, abych si ho nepouštěl příliš blízko k tělu, ale nějaká síla přehlušila tuto nejistotu. Muž přistoupil k mým dveřím a požádal o trochu vody. Tváří v tvář proti mužově charismě mě začalo pálit na prsou. Byl jsem donucen vytáhnout pohupující se talisman na kožené tkaničce. Dřevěná krychle zhotovená ze starobylého dřeva pokrytého množstvím trhlin a stop času se zachvěla ve větru a vydala dunivý zvuk. Potom byl klid jako předtím. Všechna nejistota ustoupila. Muž sáhl do záhybu svého temného pláště a cosi z něj vytáhl. Otevřel dlaň a na ní se skvěla podobná
dřevěná krychle.

Nyní černý muž vzhlédl a v jeho očích byl patrný odraz dřevěné kostky. Byla jiná, menší, snad i zachovalejší, nicméně vládla stejnou magií, stejnou silou, která jakoby donucovala odvracet zrak pozorovatele a nevšímat si tohoto zdánlivě obyčejného předmětu. Mužovy oči však tuto magii překonaly – krychle se odrážela v jeho duhovce. Znal jsem tento pocit, neboť i já jsem tuto magii kdysi překonal – velmi velmi dávno.

Teď jsem již věděl, kdo stojí na mém prahu. byl jedním z členů roztroušeného kultu Ling. Podle legendy byli tito lidé vybráni samotným Ventusem, aby střežili jeden z nejnebezpečnějších artefaktů světa – dřevěný rébus, který se nazýval Lingmyst. Každý člen dostal jednu jeho část – krychli z magického starobylého dřeva – aby ji choval v bezpečí a tajnosti. Kostky se dědily z generace na generaci – každý vždy musel projít velkým rituálem, při kterém musel překonat magii krychle. Každý z jejich nositelů musel být mocný kouzelník. Tím jsem nepochybně byl – a byl jím nejspíše i temný muž.

Pokynul jsem, aby vstoupil. Uvnitř shodil svou hrůznou kápi a odhalil své potrhané šaty. Na několika místech prosakovala krev. Napil se čiré vody z mého pramene a zavěsil si talisman na krk. Potom se na mě zadíval a řekl potemnělým šeptavým hlasem: "Čas končí..." Potom položil na stůl svitek s magickou pečetí a rychlým krokem opustil můj dům. Zahlédl jsem ještě jeho stín, jak mizí v temnotě lesa. Po jeho přítomnosti zbyla jen vzpomínka. Náhlý závan větru uhasil několik svící – hořet zůstala jen jedna – a pod ní ležel svitek od cizince.

Zlomil jsem pečeť a počal číst. Dle této zprávy bylo vše jasné. Potvrzovalo se mnohé, co bohové vnořili do mé mysli během těch strašných snů. Na Cardhalii povstalo dávno poražené zlo, aby načerpalo sílu na novou válku. Něco se snaží shromáždit všechny dřevěné přívěšky Lingmystu. A nejen to. Něco se snaží zničit náš kult. Musím opustit svůj domov a zjistit, kde vězí kořeny této starobylé zloby.

1. Instalace hry

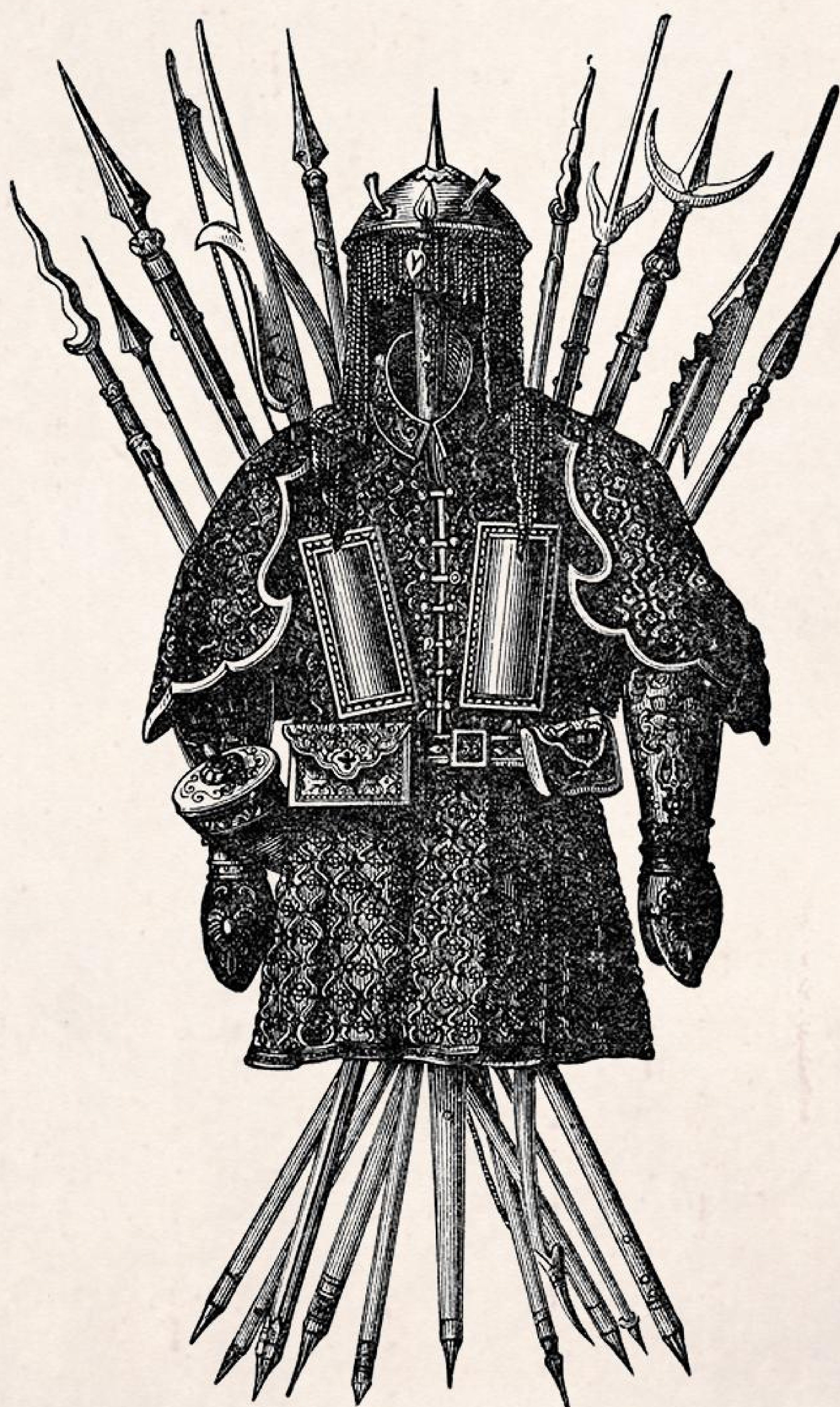
Po instalaci doporučuji spustit utilitu Setup.exe, s jejíž pomocí můžete překontrolovat nastavení hry.

Samosebou můžete tento krok přeskočit - po instalaci je vše nastaveno na standardní defaultní hodnoty, podle kterých by to mělo fungovat bez problémů na každém slušnějším počítači (1GHz a víc, RadeOn9000Pro apod.). V setupu můžete nastavovat jednak technické záležitosti, jako nastavení zvukového zařízení, vypnutí zvuku v případě, že váš počítač neobsahuje zvukovou kartu, či nastavení hardwarové podpory pro vykreslování.

Kromě technických nabídek je zde i nabídka upřesňující nastavení samotné hry. Nejdůležitějším prvkem v těchto nastaveních je bezesporu rychlost plynulých přechodů, která může dělat problémy na počítačích se slabší grafickou kartou. V extrémním případě je můžete vypnou a "dopřát" si tak sekaného pohybu známého z těch nejstarších dungeonů jako byly Eye Of The Beholder 1 nebo Dungeon Master 1.

Je zde ještě několik "podřadných" nastavení, jejichž funkce je popsána přímo v Setupu (stejně jako jsou tam popsány funkce všech ostatních nastavení). Pokud si nejste jisti svým novým nastavením, vše můžete uvést do původního stavu tlačítkem "Default". Před ukončením je třeba kliknout na tlačítko "Uložit", kterým uložíte nastavení, pokud jste jej měnili.

Upřesňující nastavení naleznete v souboru Cardhalia.ini v adresáři \data. Jeho obsah však doporučuji neměnit, popřípadě jej nejprve zálohovat.



2. Popis hry

Celá tato hra je koncipována jako čtverečkový dungeon. Toto je pojem sám o sobě, neboť v tomto uskupení vznikla celá řada her, které položily základ pozdějších RPG. Pochopitelně i čtverečkové dungeony samy jsou RPG, nicméně v době jejich slávy se o RPG jako takovém a zvláště v oboru počítačových her příliš nemluvilo. Čtverečkové dungeony, které vystřídaly textové režimy předchozích dobrodružství inspirovanými hrami meče a magie, vytvořily vlastní styl, nejčastěji usazený do světa fantasy.

Čím je čtverečkový dungeon typický? Je to zejména rozvržení levelu do čtverců, po kterých se postavy skokově pohybují. Scéna je viděna očima postav. Čtverečkové rozvržení kopíruje starobylé mapy Dungeon Masterů či Pánů Jeskyně, které byly zakreslovány na čtverečkový papír. Samotná koncepce hry se potom stala natolik populární, že se stala kultovním dědictvím historie počítačových her. Dnes, v době plné technických pokroků a vesmírných technologií, je sice tento styl poněkud zastaralý, to ovšem neodebírá nic z jeho hratelnosti.

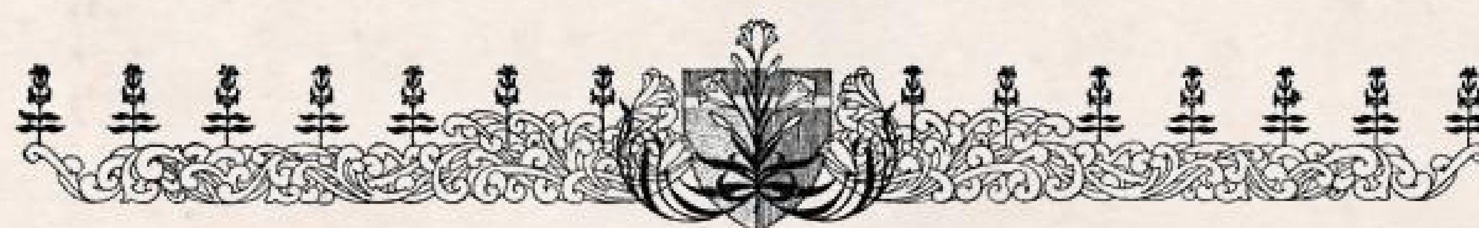
Realističnost dnešních her ochuzuje hráče o vlastní fantasii. Je to jako poměr knihy a filmu, kdy film vám dá všechno, co chcete vidět, zatímco u knihy si to musíte sami představit - podle vlastních zkušeností nebo emocí. Podobně je tomu i u čtverečkových dungeonů. Grafické ztvárnění pouze symbolizuje jakousi scénu, ve které se postavy hrdinů objevily. Na hráčovi je potom pomocí vlastní fantasie tuto scénu dotvořit o vlastní akce, ať už je to útočení magie nebo podobné.

Podle pravidel RPG se postavy samosebou vyvíjejí a zlepšují se. Vyskytují se zde různá povolání a různé rasy. Člověk sice zůstává dominantou, ale není zde jedinou inteligentní rasou. Rasy i povolání se od sebe dosti odlišují a mají různé schopnosti. Je potom na hráči, jak těchto okolností využije pro své vítězství. Kouzelníci mohou sesílat smrtonosná kouzla, válečníci srazí každé monstrum drtivou ranou a zloději dokáží obelstít nejednu překážku. Systém RPG poskytuje mnoho funkcí pro hráčovy potřeby.

Rozebírat zde celkový popis RPG nebo světa fantasy by nemělo smysl, vraťme se proto do našeho konkrétního čtverečkového dungeonu. Postavy prochází nejrůznějšími prostředími a do cesty se jim staví překážky v podobě monster, ale mohou se vyskytnout i jiné, např. zamčené dveře, zasypaná chodba, propadla, magické pasti, teleporty a další. Projít jeskyní nemusí být vždy jednoduchým úkolem. Naštěstí postavy ovládají mnoho dovedností, které jim umožňují se s podobnými překážkami vypořádat.

Neměl bych opomenout ani atmosferickou stránku čtverečkových dungeonů. Většina z těchto her je zasazena do temnoty a stísněnosti. Proto se postavy nacházejí spíše v uzavřených nízkých a temných jeskyních, které vyvolávají dojem klaustrofobie. Když potom v takovýchto kobkách potkáte nějaké krvelačné monstrum, atmosferický dojem se ještě umocní.

Pokud by vás zajímaly i jiné hry postavené v tomto směru, vyzkoušejte si následující tituly: Lands Of Lore, Eye Of The Beholder, Dungeon Master, Brány Skeldalu, Stonekeep, Ishar, Wizardry
a další...



3. Hlavní menu hry

Po spuštění hry a po přehrání nějakých těch animací se objeví hlavní menu. Odtud lze vyvolat několik dalších akcí, které se přímo týkají hry. Kromě tlačítek pro jednotlivé nabídky je zde také uvedena verze programu. Pravda, řekl jsem animací - ve skutečnosti se jedná pouze o slide-show loga. Pokud jste hru spustily poprvé, začne se také zobrazovat intro, které vás uvede do světa Cardhalie.



1 - Nová hra

Po kliknutí na tuto položku začne nová hra. Pozor, předchozí hra bude bez výjimky ztracena. Nová hra smaže všechna neuložená data a zadeklaruje zcela nové postavy. Pokud zvolíte tuto možnost z již rozehrané hry a nechcete o ni přijít, doporučuji nejprve hru uložit.

Po stisku tohoto tlačítka se začne odehrávat startovní dialog, při kterém zažijete úvodní události, ze kterých vyplývá hlavní zápletka příběhu. Během tohoto dialogu si vytvoříte vlastní postavu a později si vyberete tři spolubojovníky. Po ukončení dialogu vaše dobrodružství začíná...

2 - Načíst hru

Pokud jste si hru uložili, odtud můžete uložené pozice zpětně vyvolat. V okně je seznam uložených pozic. Pokud na položky najedete kurzorem myši, v informačním textu se objeví datum a čas vytvoření této pozice. Kliknutím položku vyberete a po stisknutí tlačítka "Nahrát" se pozice aktivuje. Původní hra bude podobně jako při "Nové hře" ztracena, místo ní bude nahrána rozehraná hra z uložené pozice.

Pokud vyberete pozici a stisknete klávesu "Delete", pozici odstraníte. Takto se můžete zbavit starých či nepotřebných uložených pozic.

3 - Uložit hru

V tomto okně můžete uložit pozici vaší aktuálně rozehrané hry. Přímo po spuštění je tato položka zašedlá, neboť není rozehrána žádná hra, která by šla uložit. Teprve když menu aktivujete z rozehrané hry klávesou "Escape", je tato položka přístupná. Klikněte na pole a aktivuje se linka na psaní. Zadejte název pozice a stiskněte klávesu "Enter". Pokud název již existuje, přepíše se existující pozice. Místo kliknutí na linku na psaní můžete vybrat položku ze seznamu. Tímto přepíšete existující pozici.

Uložením pozice neztrácíte rozehranou hru. Po uložení stiskněte klávesu "Escape" a v Hlavním menu vyberte položku "Zpět". Nyní můžete pokračovat v dobrodružství...

4 - Cardhalia



Tato volba přehraje úvodní animace včetně intra, ve kterém je vysvětlena funkce světa Cardhalie a původ jednotlivých ras. Po skončení animací se vrátíte do Hlavního menu. Úvodní animace lze přehrát i z menu vyvolaného přímo ze hry.

5 - Konec



Kliknutím na tuto volbu ukončíte program a vrátíte se zpět do Windows. Pokud máte rozehranou hru, ujistěte se, že jste si uložili pozici, jinak o ni přijdete.

6 - Credits

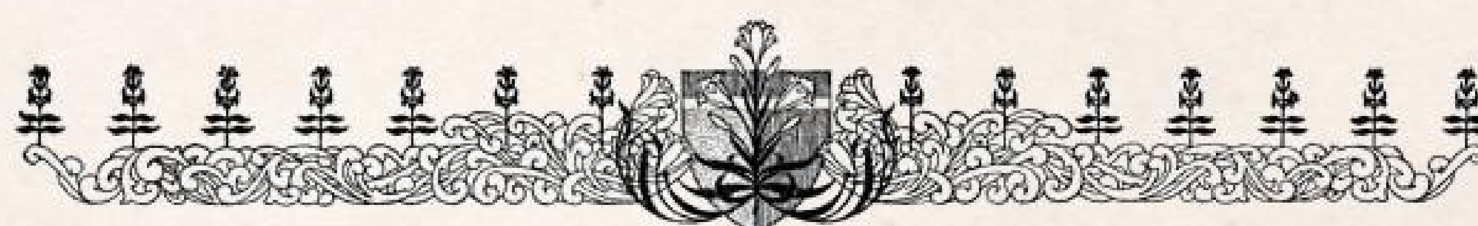


Po stisku této volby se dostanete do okna, ve kterém běží přehled všech osob, které měly s tímto projektem něco společného. Podejme jim uznání za vykonanou práci (hlavně mně:-). Kliknutím na "Zpět" se vrátíte zpět do hlavního menu.

7 - Zpět



Touto volbou se vrátíte z menu zpět do rozehrané hry. Během vašeho pobytu v hlavním menu je hra zapauzována, nemusíte mít tedy strach, že vám něco uteklo. Přímo po spuštění hry je tato volba zašedlá, protože není rozehraná žádná hra, do které by se šlo vrátit...



4. Koncepce hry

Jak již bylo řečeno výše, jedná se o čtverečkový dungeon, RPG, které se zabývá především příběhem a atmosférou. Kromě těchto pasivních (i když často velmi aktivních) složek, jsou zde postavy, které tvoří aktivní složku. Postavy se vyvíjejí, učí se a všerůzně zlepšují své dovednosti. Jejich výcvik je pro dokončení hry nezbytný, neboť bez něj by nedokázaly zničit krvelačná monstra, která čekají v jeskyních a katakombách (a nejen ta).

4.1 - Úkol hry



Jak už to ve hrách tohoto typu bývá, hlavním cílem je zneškodnit hlavní monstrum. I zde je tomu nejinak. Abyste ovšem zjistili, jak se k němu dostat, musíte prožít nejedno dobrodružství a přestát mnohé nesnáze. Během hry se vám postupně odhaluje příběh jak do současnosti tak do minulosti a nabízejí se vám stále nové informace o jeho přívržencích i o něm samotném. Vaším úkolem je prokousat se příběhem, překonat všechny nástrahy, které se vám postaví do cesty v temných chodbách, a nakonec porazit hlavní nestvůru.

Jako pomoc pro svůj úkol si na začátku vyberete tři spolubojovníky (+jednu hlavní postavu). Kromě zlých bytostí se po světě Cardhalie potuluje samosebou i mnoho spřízněných duší, které vám pomohou. Ať už jsou to léčitelé, kteří obváží vaše rány, zbrojíři, u kterých posílíte své vybavení nebo samotná náhoda, která dovede přinést nejednu záchranu.

Ve hře se nabízí mnoho služeb, za které je ovšem třeba zaplatit. Na různých místech najdete zlaté mince (-: zlaťáky :-), za něž si lze tyto služby koupit. Samozřejmě s nimi zaplatíte i v obchodě s předměty. Peníze se dají najít jak v truhlách a skrýších, tak i u monster či přátel (v podobě odměny za splněné úkoly).

4.2 - Popis obrazovky

Hned po spuštění hry a po odznění úvodních animací se objeví hlavní menu. Herní obrazovka je pomyslně rozdělena na několik částí. Na levé straně (v policích) se nacházejí nabídky jednotlivých pomůcek, které postavy při dobrodružství používají. V pravé části jsou potom obličeje postav, ukazatele jejich životů a many a také tlačítka pro útočení resp. kouzlení. Pod postavami jsou šipky, kterými se pohybujete po mapě (jejich funkci si jistě sami brzy objasníte). Ve spodní části obrazovky (pod stolem), je tmavý prostor, ve kterém se vám v průběhu hry budou psát nejrůznější informace a upozornění o průběhu dobrodružství.



Popis všech nabídek, které mají nějaký význam, se dá zobrazit prostým najetím kurzoru nad jejich umístění. Najedete-li na obličeje postav, zobrazí se jejich jméno a stav, najetím na ukazatele životů a many se zobrazí jejich množství,najetím na zbytek se zobrazí popis míst, do kterých vedou.

Pomůckami postav (levá část obrazovky) jsou tyto: Deník (1), do kterého si postavy zapisují nejdůležitější události, které je potkaly během jejich cesty (úplně nahoře, otevřená kniha, pokud její okraj bliká, znamená to, že máte v deníku zápis, který jste ještě nečetli).
Mapa (2), ve které postavy zakreslují probádaná území (svitek pod Deníkem). Tábor (3), kterým postavám řeknete, že je nejvyšší čas odpočinout si (police pod Mapou). Hlavní menu (4), ve kterém máte přístup především k uloženým pozicím (Lektvary a kniha pod Táborem) a nakonec Kompas (na visící kůži pod policemi), který vám upřesňuje váš hlavní směr počátečními písmeny jednotlivých světových stran.

V pravé části herní obrazovky jsou tedy postavy (6). Kliknutím na jejich obličej se dostanete do jejich štítu, kde je inventář, nějaké základní informace o postavě a také přístup do obrazovky s magií. Na jejich obličejích se vykresluje velké množství různých ikonek, které informují o stavu postavy. Například jestli postoupila na úroveň, jestli je otrávena, pod vlivem nějakého kouzla apod. Popis všech ikonek se nachází v bodě 4.4. Nalevo od ukazatelů many a životů jsou tlačítka pro útok a kouzlení (7). Pokud není postava vybavena zbraní, zobrazuje se zde holá ruka, jinak patřičná zbraň. To bylo horní tlačítko, spodní slouží pro evokování magie. Pokud postava nemá vybráno žádné kouzlo k seslání (obrazovka magie), je toto tlačítko zašedlé a nelze na něj kliknout. V opačném případě je zde zobrazena ikona aktivního kouzla.

Kromě uživatelského rozhraní je zde také samozřejmě obrazovka vlastní hry (8), ve které vidíte z pohledu postav současnou situaci. Samotné dění hry se odehrává pouze na této obrazovce.



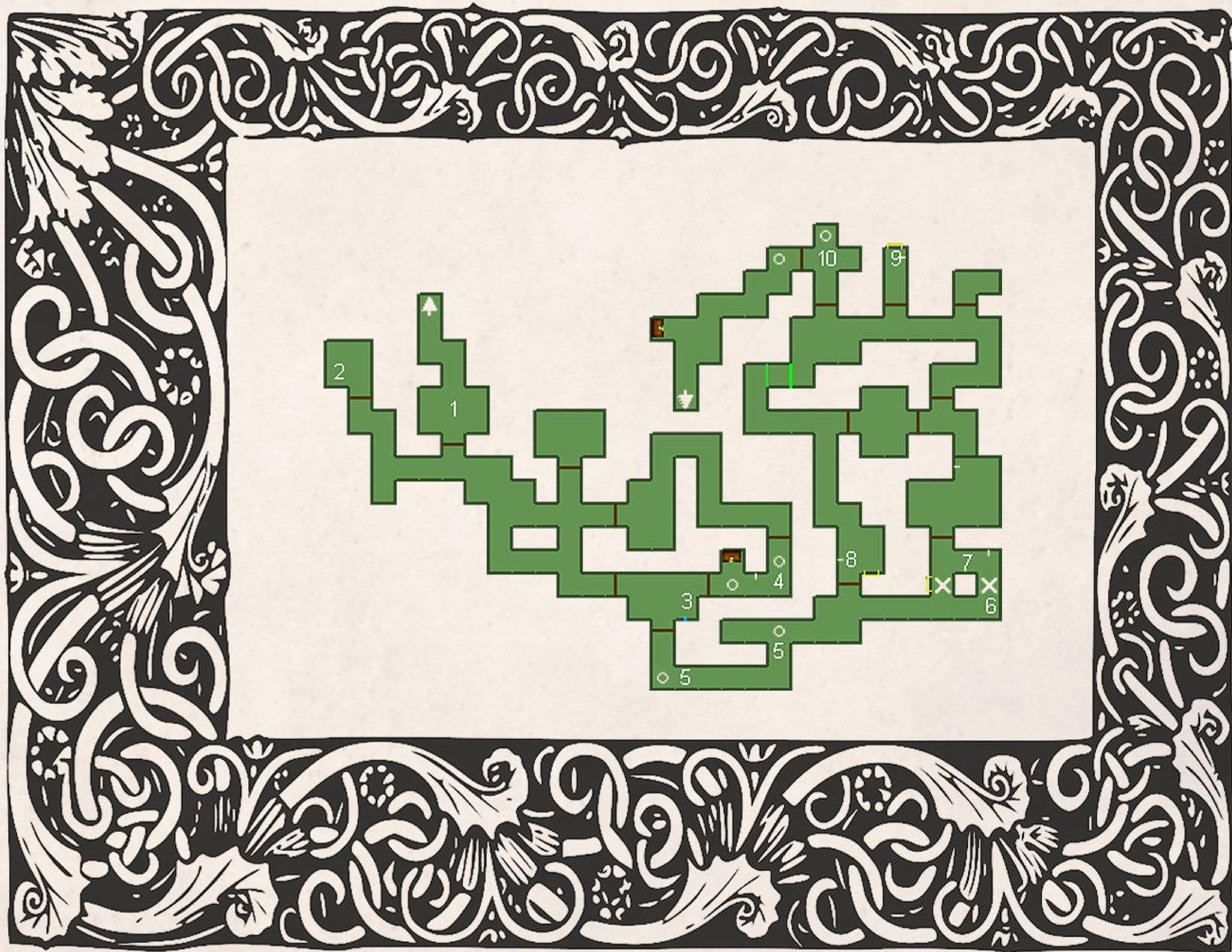
4.3 - Mapa

Do mapy se dostanete kliknutím na příslušnou nabídku (viz bod 4.2) nebo stisknutím klávesy M (pokud jste ve hře). Do mapy se zakreslují prozkoumané části podzemí resp. nadzemí včetně několika značek, které symbolizují nejrůznější objekty, které se zde nachází. Nejprve však technické záležitosti:

Tlačítkem Zpět uzavřete tuto obrazovku a vrátíte se zpět do hry. Můžete odtud klikat i na ostatní nabídky na levém panelu či na obličeje postav, čímž se dostanete do ostatních obrazovek. V samotné obrazovce mapy je vlevo nahoře název lokace, ve které se nacházíte. Mapa se vykresluje s vycentrováním na vaší pozici, nicméně můžete s ní libovolně pohybovat jak šipkami, tak myší (chytnout a táhnout). Pokud by se vám stalo, že s mapou odjedete a nebude se vám dařit vrátit jí zpět, není třeba věšet hlavu, jednoduše stačí opustit tuto obrazovku a po opětovném návratu bude mapa vycentrována.

A nyní k legendě. Začněme jednoduše u obarvených políček. Jistě si všimnete, že některá pole na mapě mají jinou barvu než ostatní. Na těchto místech se nacházejí nějaké události, nebo východy z mapy. Vždy, když na toto obarvené pole najedete myší, zobrazí se v rychlém textu stručný popis tohoto místa. Vaše pozice je označena červeně blikající šipkou. Ve hře najdete rozličné magické předměty, které vám umožní sledovat na mapě monstra, která jsou potom označena modře blikající šipkou. Většina značek, které mapa využívá, jsou dobře rozeznatelné, např. výklenek nebo truhlice, jiné ovšem rychle poznáte podle hry. Pokud např. narazíte v chodbách na teleport, uvidíte jej v mapě jako modré kolečko. Díra je černý kruh, nášlapná plošinka černá kružnice, schody černá šipka nahoru nebo dolů, nahnědlé pomlčky tlačítka, čtverečky zámky a mřížky různé překážky v cestě.

Dále stojí za zmínku označení iluzorních stěn, které jsou v mapě zachyceny v lehce jiném barevném odstínu, než jsou ostatní stěny. Iluzorní stěny na první pohled vypadají stejně jako všude jinde, nicméně dá se jimi projít skrz. Za nimi většinou čekají tajné chodby s nejrůznějšími překvapeními...



4.4 - Charakteristika postav

Po kliknutí na novou hru se začne odvíjet intro, které vás zasvětí do děje. Během tohoto intra budete mít příležitost vytvořit si svou postavu a vybrat si tři spolubojovníky. Nejdříve však vy: Vaše postava je výjimečná tím, že reprezentuje přímo vás a je jednou z hlavních složek příběhu, zatímco ostatní tvoří jen pozadí celého konfliktu. Hlavní postavu si můžete utvořit podle obrazu svého. Můžete si zvolit buďto muže Jekila nebo ženu Mikeilu. Zatímco Jekil je spíše bojovník, Mikeila raději používá magii. Pomocí tlačítka Upravit můžete je vygenerovat nová čísla jejich základních vlastností (síla, moudrost, obratnost), čímž je upravíte podle gusta. Tlačítkem Dále přepínáte mezi Jekilem a Mikeilou a tlačítko OK potvrdí vaší volbu a vrátí vás do intra. Po chvíli si budete vybírat ještě nějaké ty spolubojovníky. Vyberete tři postavy z jedenácti. Tyto postavy jsou však již existující bytosti, které vedly život na nějakém konkrétním místě, proto nemůžete upravovat jejich schopnosti ani vlastnosti. Proto musíte vybírat tak, abyste co nejpřesněji vyplnili vaše požadavky. Nezapomeňte, že tyto postavy jsou vlastní individuality, které mají vlastní rozum a dovednosti. Během hry vám mohou v lecčem pomoci, každá postava má své znalosti a názory na svět, které se někdy mohou hodit. Kromě toho každá z nich má nějaké zvláštní unikátní dovednosti, kterými nedisponuje žádná jiná (kladné i záporné). Postavy samy je nerady sdělují, budete na ně muset přijít experimentací ;), nicméně snad jen pro příklad, Sha-Do-Buota například nemůže za žádných okolností používat magii, Linx na sebe nikdy neoblékne brnění nebo helmu, Viona umí lépe zacházet s lektvary atd.



Postavy v systému Squareden jsou omezeny jen na tři základní schopnosti, které ovšem stačí ke všem výpočtům Role-Playing systému. Kromě těchto tří základních schopností (1) (schopnost boje, magie a zlodějiny) jsou zde ještě tři základní vlastnosti (síla, obratnost a moudrost), které jistým způsobem tyto schopnosti ovlivňují. Čím vyšší síla, tím lepší předpoklady pro schopnost boje, moudrost pro schopnost magie a obratnost pro schopnost zlodějiny. Základní vlastnosti se určí při výběru postav a dále ve hře jsou neměnné (některé magické předměty však dokáží změnit i tyto hodnoty).

Síla, kromě toho, že ovlivňuje schopnost boje, má také vliv na samotné používání zbraní. Slabé postavy mají lepší předpoklady pro boj s malými zbraněmi než s velkými, které jednoduše neunesou, oproti tomu silným postavám těžké a masivní zbraně nijak nevadí. Síla také hraje roli v používání některých brnění, štítů a přileb. Schopnost boje sama pak ovlivňuje (mimo jiné) hlavně velikost útočného čísla, což je hlavní činitel v soubojích tváří v tvář. Bez schopnosti boje lze bojovat jen s obtížemi, nicméně je to možné (pozvednout zbraň může koneckonců každý). Schopnost boje také ovlivňuje velikost obranného čísla, které je zase zapotřebí pro vykrývání nepřátelských útoků. Silné postavy také samozřejmě dovedou házet dále a razantněji, než postavy slabé a mají více životů.



Moudrost je základní vlastností pro používání magie (resp. schopnosti magie). Postavy s nízkou moudrostí mohou kouzlit jen velmi, velmi obtížně. Navíc pokud je jejich schopnost magie na nule, nemohou kouzlit vůbec.

Obratnost je základní vlastnost pro zloděje a ovlivňuje schopnost zlodějství. Ta se hodí hlavně při páčení zamčených zámků a krádežích v obchodech. Obratnost také nepřímo ovlivňuje obranné číslo a rychlost útoku. Schopnost zlodějství je třeba nepodceňovat, neboť za zamčenými dveřmi (jak již bývá zvykem) se nacházejí ty nejlepší poklady.

Každá postava má své zdraví, které je měřeno pomocí tzv. životů. Je to vlastně množství bodů, které se spolu se zraněními odečítají. Když počet životů postavy klesne na nulu, postava je mrtva. Když zemře i poslední postava, nastává Game Over. Pokud počet životů na nulu neklesne, nechá se s tím leccos dělat (použít léčivé kouzlo, svitek, lektvar...), nicméně s mrtvou postavou už tolik legrace není. Na oživení mrtvé postavy je třeba seslat velmi složité kouzlo, nebo vyhledat mudrce, který bude ochoten toto kouzlo seslat za vás. Samosebou lze použít rozličné magické předměty nebo vzácné rostliny. Nejsnadnějším způsobem, jak životy postav obnovit, je odpočinout si. Tímto doplníte i magenergii postav. Každá postava má na startu příslušný počet životů (náhodně ovlivněno), který se zvyšuje postupováním na úrovně. Lidem životy přibývají rychleji než Šemědům. Životy získáte také přidáváním skill bodů do schopnosti boje.

Magenergie je potřeba pro sesílání kouzel. Každé kouzlo má přesně danou hodnotu energie, která je pro seslání kouzla potřeba. Obecně platí pravidlo, že čím více magenergie kouzelník má, tím lépe. Pokud magenergie klesne na nulu, nic se neděje, lze ji obnovit různými dostupnými způsoby (lektvary, bylinky...) hlavně pak odpočinkem (magenergie potřebuje vydatný odpočinek). Šemědé mají přirozeně více magenergie než lidé. Magenergie se zvyšuje postupem na úrovně a přidáváním skillbodů do schopnosti magie.

Jak magenergie tak životy podléhají jisté regeneraci. Pokud jsou postavy v klidu, přirozeně se tyto hodnoty samy obnovují. Je to proces velmi pomalý, nicméně lze jej urychlit odpočinkem.

Každá postava má různou rychlost, která je dána jednak vlastním základem a dále ovlivněna obratností. Pochopitelně čím větší náklad postava nese (brnění, zbraně...), tím pomaleji je schopna útočit. Rychlost postavy se projevuje na rychlosti útoku či kouzlení (obnova zašedlého tlačítka pro útok a kouzlení).

Ne každá postava utrpí újmu od magického útoku. Každý tvor ve světě Cardhalia má magické odolnosti, které snižují zranění zásahem magie. Dohromady jsou zde čtyři odolnosti pro každý druh magie (smrti, života, chaosu a přírody). Obecně platí, že čím vyšší, tím lepší, postava však sama přesně neví, jak moc je vůči té které magii odolná. Lze to rozpoznat pouze experimentem, kdy postava obdrží např. menší nebo žádné zranění. Kromě magických odolností jsou zde ještě tři odolnosti proti fyzickým útokům. Odolnost proti bodnému zranění zahrnuje nože, dýky, krátké meče, šípy a různé druhy šipek. Odolnost proti sečnému zranění chrání proti sekání mečem či sekerou, a nakonec odolnost proti drtivému zranění chrání před kladivy a všerůznými nárazy (pád do díry apod.).

Každá postava má samozřejmě rasu (člověk nebo Šeměd). Obě tyto rasy jsou od sebe prakticky nerozlišitelné, snad jen na pár detailů zdůrazňující odlišný život obou ras. Lidé jsou zvyklí na městský život, jsou hrubší, drsnější a odolnější. Mají lepší předpoklady pro boj, výdrž a odolnost. Oproti tomu Šemědé žili v lesních osadách, kde se oddávali rozmlouvání s bohy, kteří je učili nejrůznější magické dovednosti. Proto se ze Šemědů stali spíše kouzelníci a mudrci, jejichž odolnost a fyzická kondice není tolik vyvinuta. Nicméně šemědé jsou vznešenější a v jejich očích se odráží hloubka jejich učení a výcviku.

Postavy se samosebou během hry učí a vyvíjejí. To se děje skrze tzv. zkušenosti, které lze získávat za nejrůznější akce. Nejčastěji to bude za zabitá monstra, lze je ovšem získat také úspěšným odemčením zámku či riskantní krádeží v obchodě (samosebou pouze za úspěšnou, pokud vám krádež nevyjde, ztratíte reputaci u obchodníka, který vám zvedne ceny a také si může vzít nějaký váš oblíbený předmět jako náhradu škod. Dobře se proto nejdříve rozhodněte.) Zkušenosti se také skrývají za nejrůznějšími splněnými úkoly, které některá NPC postavám svěří. Jakmile postava nasbírá dostatek zkušeností, postoupí na tzv. úroveň (stane se silnější, získá nové schopnosti). Spolu s novou úrovní se dostaví také náhodný počet nových životů a magenergie. Spolu s nimi se objeví také skillbod, kterým lze zvýšit jednu ze tří základních schopností postavy. Hlavní postava (Jekil nebo Mikeila) mají hned na startu tři skill body, které mohou libovolně rozmístit. Zkušenosti se rozdělují mezi všechny postavy, nicméně ta postava která se o ně zasloužila, dostane více než ostatní.

Postavy jsou také vhodným terčem pro sesílání nejrůznějších kouzel, ať už prospěšných či škodlivých. Postavy nejsou jediné, kdo dokáže sesílat kouzla, někteří tvorové mohou postavy očarovat zrovna tak. Ať už se jedná o vliv magický či nemagický, všechny jevy, kterými byla postava postihnuta, se zobrazují v podobě malých ikon na jejím obličeji. Snad jen ty nejzákladnější: Zlatý plus znamená, že postava má skillbody k rozdělování, zelená lebka se zkříženými hnátami znamená, že postava je otrávena, načervenalá Zetka znamenají, že postava spí, rty že mluví atd.



4.5 - Inventář



Do obrazovky inventáře se dostanete kliknutím levým tlačítkem na obličej postavy nebo vybráním postavy (klávesa 1-4 nebo kliknutím pravým tlačítkem na obličej postavy) a následným stiskem klávesy I. Kromě toho, že se zde nacházejí předměty, které postava nese, je zde také výpis jejích základních charakteristik a tlačítko, kterým se dostanete do obrazovky magie (klávesa M).

V základních charakteristikách jsou data, která jsou nezbytně nutná pro kontrolování a ovládání postavy. Je zde zapsána úroveň postavy, její útočné a obranné číslo a také velikost základních schopností. Pokud má postava nějaké skill body, objeví se vedle čísla schopnosti obrázek plusu, na který když kliknete, zvýšíte patřičnou dovednost. Také se zde nachází ukazatel signalizace stavu zkušeností. Podle něj poznáte, kolik ještě asi tak postava bude potřebovat zkušeností, aby postoupila na novou úroveň.

Nejdůležitější jsou zde ovšem předměty. V levé části je silueta postavy, kolem které se nacházejí všechny základní pozice pro předměty. Zbraň, Štít, Helma, Brnění, Boty, Náhrdelník a dva Prsteny. Dále je zde celkem patnáct pozic pro předměty, které postava nese v batohu na zádech (čtyři pozice pod charakteristikou, posunuje se šipkami). Tyto předměty se samy automaticky srovnají, když inventář otevřete. Pokud chytíte nějaký předmět do kurzoru, v inventáři se automaticky označí pole, kam lze předmět umístit. Takto se snadno zorientujete, kam položit náhrdelník, zbraň atd. Některé postavy odmítají používat některé předměty. V tomto případě se pole neoznačí a předmět do těchto polí nelze umístit (i když u jiných postav to lze). Na mnohé předměty lze kliknout pravým tlačítkem pro spuštění nějakého efektu. Jedná se hlavně o magické kameny, z nichž se učíte kouzla, lektvary (pro vypití), svitky (pro přečtení) apod. Některé předměty mají také zvláštní funkce. Například obouruční zbraň zabere obě ruce, nemůžete proto potom používat zároveň štít. Nebo např. vrhací zbraně typu šipka či hvězdice se automaticky po hození dobijí další z batohu apod.

Pozor, v některých situacích může postava přijít o předměty, které má na sobě navlečené, je to zejména v obchodech, kdy vás přistihnou při krádeži a obchodník vám zabaví nějaký z vašich předmětů. Některá monstra jsou podobně nepříjemná, neboť dovedou např. zničit brnění, které máte na sobě, nebo vytrhnout zbraň z ruky.



4.6 - Předměty



V této hře (stejně jako v ostatních RPG) se nachází velké množství předmětů, které mají mnoho různých funkcí. Předměty jsou rozděleny do skupin podle použití. Jsou zde zbraně nejrůznějších tvarů a druhů, brnění, štíty, helmy, boty, prsteny, náhrdelníky, lektvary, svitky, houby, knihy, lahve, luky atd,atd.

Předmětů je opravdu velké množství. Obecně však mají jedno společné, můžete je sebrat a umístit do inventáře. Předmět můžete sebrat ze země, z výklenku ve zdi, může vypadnout ze zabitého monstra, můžete jej najít v truhle, koupit v obchodě či dostat od NPC. Některé předměty mají postavy již s sebou při startu hry.

Předměty obecně nemají hmotnost, jsou pouze rozděleny do tří skupin podle velikosti. Toto se projevuje zejména při házení předmětů, kdy těžké předměty lze hodit na kratší vzdálenost a lehčí na delší. Samosebou že pokud se do cesty letícího předmětu připlete monstrum (nebo postavy), má to své následky a nestvůra je zraněna. Těžké předměty zraňují více, lehké třeba vůbec. Při házení předmětů mají zvláštní význam vrhací zbraně jako jsou dýky, šipky a hvězdice, které nezraňují na bázi své hmotnosti, ale zranitelnosti. Zranění od těchto předmětů je proto větší než od ostatních.



Předměty lze využívat i pro splnění nejrůznějších akcí. Můžete s nimi například zatěžovat nášlapné plošinky (některé potřebují k zatížení více předmětů), házet je na některá tlačítka na stěnách (pro stisknutí) nebo například pro odemykání zámků (v případě klíčů a paklíčů). Kromě toho některé magické výklenky vyžadují vložení speciálních předmětů pro otevření další cesty. Pokud předmět spadne do díry, objeví se v mapě o patro níže.

Některé předměty jsou řešením úkolů od NPC. Zatímco některé úkoly jsou jen minoritní a jejich splnění nemá vliv na dokončení hry, jiné jsou životně důležité a posouvají dále v příběhu. Z tohoto důvodu je nutné starat se o ně a neztratit je (i když by měly vždy jít znovu najít). Tyto předměty jsou také vyloučené z některých běžných akcí, například zbraň, která je řešením úkolu, nemůže být zničena monstrem apod.

Zvláštním předmětem je měšec se zlaťáky, který při sebrání rovnou odevzdá svůj obsah do společné pokladničky.

Peníze samy o sobě jsou zvláštním předmětem, který nelze "uchopit do kurzoru". Peníze se vždy rovnou přidají do celkového součtu (v inventáři nalevo od postavy), ať už je seberete ze země v podobě měšce, z truhly nebo je dostanete od NPC. Za peníze můžete nakupovat v obchodech a platit za některé služby jako je oživování a léčení postav.

Štíty mají jednu speciální vlastnost. Postavy vybavené štítem utrpí menší úhonu při zasažení projektilem (šípem, šipkou...). Tato obrana se ovšem nevztahuje na zasažení magickým projektilem jako je blesk, magická střela nebo fireball.



4.7 - Monstra



Monstra tvoří nejběžnější překážku postav. Pokud monstrum zjistí přítomnost postav, zcela jistě dojde k boji. Monstra využívají svou vlastní inteligenci, díky které souboj nemusí být vždy snadný. Monstrum například pozná, že má dost a raději vezme nohy na ramena (pokud nějaké má), než aby riskovalo další zranění.

Monstra se po mapě pohybují nahodile, nicméně, jakmile se všimnou postav, začne pronásledování, které buďto skončí soubojem nebo (pokud postavy utečou) se obrátí vniveč a monstrum pokračuje ve své běžné cestě. Některá monstra nemusí postavy vidět, aby mohly zjistit jejich přítomnost. Taková monstra postavy zmerčí třeba i skrze zdi, což značně ztíží situaci. Monstrum však (pokud nedokáže létat či vznášet se) nedovede překonat díry v podlaze, čehož se dá mnohdy využít jako záchrany.

Pokud jsou postavy pronásledovány monstrem, není možný odpočinek. V okolí prostě není bezpečno. V takovém případě je nutné buďto utéct dostatečně daleko nebo vyhledat monstrum, které postavy pronásleduje a zneškodnit ho nebo zvolit jinou metodu vyhojení.

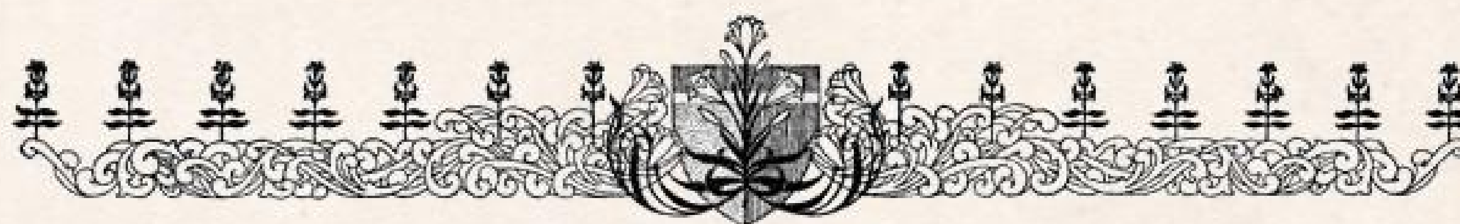
Některá monstra mohou podobně jako postavy vrhat předměty nebo dokonce kouzlit. Taková monstra jsou vychytralá, neboť si jsou vědoma, že tento typ útoku je efektivnější a navíc jsou více v bezpečí. K takovým monstrům je třeba se co nejrychleji přiblížit, aby jim nezbyla jiná možnost než útočit tváří v tvář.

Ale i to nemusí být příliš příjemné. Monstra si dovedou vybrat protivníka podle určitých kritérií, dovedou například útočit na zraněnou postavu nebo na nejslabší cíl. Některá monstra, která magii vděčí za své znetvoření, dovedou rozpoznat kouzelníky a útočí pouze na ně. Kromě toho nestvůry mohou disponovat i dalšími formami útoků, jako například vytržením zbraně, či zničením brnění, helmy apod. Některá monstra jsou jedovatá a způsobují otravu.

Podobně jako postavy i monstra mají odolnosti jak proti magickým, tak proti fyzickým útokům. Monstra mohou ovšem kromě těchto odolností být naprosto imunní vůči některým kouzlům. V každém případě vám dají postavy vědět, jestliže s jejich útokem nebylo něco v pořádku. Stejně jako postavy i nestvůry, které disponují štítem, jsou lépe chráněny proti letícím projektilům.

Monstra mohou při sobě nést různé předměty. Některé mohou být řešením důležitých úkolů. Tyto předměty z monstra vypadnou na zem po jeho smrti. Pokud do monstra zasekáte nějaké vrhací zbraně, můžete je z monstra nazpět vytáhnout až po jeho smrti.

Na závěr ještě poznámka: Monstra se za určitých podmínek mohou na mapě rodit, jejich zásoba je tedy prakticky nevyčerpatelná. Kromě řadových monster se střetnete i s několika hlavními, se kterými již není žádná legrace. Tyto monstra většinou disponují mnohými imunitami a zvláštními útoky. Jejich poražení ovšem znamená velké množství zkušeností a také posunutí o krok vpřed ve hře.



4.8 - NPC



NPC je postava, kterou hráč nemůže ovládat. Jsou to ostatní bytosti světa, které ovšem nejsou považovány za monstra. S NPC se dá určitým způsobem jednat skrze dialog, který může vést v nějaké vyústění, jako například obchodování, vyléčení, získání úkolu apod. NPC tvoří obyvatelstvo světa a veskrze není nepřátelské.

Nejdůležitější NPC jsou taková, která mají co dělat s hlavním příběhem. Od nich se budete dozvídat hlavní příběh a budou vás vysílat na důležité mise a úkoly. Oproti tomu méně důležitá NPC mohou vlastnit krámek či kovárnu, mohou vám poskytnout užitečné rady nebo pracovní příležitost. Každá slušná (a hlavně chytrá) postava se k NPC chová slušně, neboť není nejmenší důvod ke ztrátě přátel, kterých už tak je málo. Některá NPC se mohou vlivem špatného chování snadno stát nepřáteli, kteří mohou být mnohem nepříjemnější, než řadová monstra.

4.9 - Magie

Magie ve světě Cardhalia je rozdělena do mnoha skupin. Nejdůležitější jsou však čtyři z nich. Magie života, smrti, přírody a chaosu. Tyto elementy tvoří základní podstatu světa a kouzla z těchto škol jsou nejdůležitější a mnohdy i nejničivější. Existuje sice i více škol, nicméně nelze je pojmout všechny, neboť by způsobily vcelku zmatek (který vůbec není zapotřebí).

Postavy mohou kouzlit jen tehdy, pokud mají schopnost magie vyšší než nula. Aby mohly postavy sesílat kouzla, musí se je nejprve naučit. Kouzelná energie všech kouzel byla kdysi zakleta do zvláštních magických kamenů, z nichž lze tuto energii vstřebat a kouzlu se tak naučit. Tyto magické kameny byly roztroušeny po světě časem a jsou k nalezení všude možně. Některé kameny lze dokonce koupit v obchodech. Kameny silných kouzel ale bývají velmi často ukryté a mnohdy i chráněné nějakým ochranným mechanismem. Jakmile takový kámen najdete, klikněte na něj v inventáři pravým tlačítkem, čímž vstřebáte jeho energii a naučíte se jeho kouzlu. Nesejde na tom, jaká postava jej použije, neboť naučená kouzla jsou dostupná všem postavám. Někdy najdete kouzlo, které již umíte. V tom případě jej nemusíte zahazovat, neboť jej můžete vstřebat znovu (počet naučení jednoho typu kouzla je neomezen). Kouzlo pak získá větší energetický základ, což vede ke zvýšení pravděpodobnosti úspěšného seslání, ale zároveň se sníží stupně kouzla o jeden dolů, což může být nepříjemné pro slabší kouzelníky, kteří na nižší úrovni budou potřebovat více magenergie.

Do obrazovky magie se dostanete z inventáře kliknutím na tlačítko Magie nebo stisknutím klávesy M. Na této obrazovce jsou vyobrazeny kameny pro jednotlivá kouzla. Ty, které postavy neumí (nenaučily se je), jsou zašedlé a nepoužitelné. Pokud kurzorem na tyto kameny najedete, zobrazí se v rychlém textu jejich název. Když na odkryté kouzlo kliknete, zvolíte jej za aktivní a jeho ikona se zobrazí na hlavní obrazovce na tlačítku pro kouzlení. Aktivní kouzlo lze nastavit pro každou postavu jiné.

Může se stát, že postava nemá dostatek magenergie na to, aby kouzlo seslala. V tom případě je tlačítko pro kouzlení zašedlé a nelze na něj kliknout. Postava hold musí nastřádat větší množství magické energie.

Kouzel se lze naučit 24. Všechna kouzla mají rozličné efekty. Některá kouzla působí na monstra a zraňují je, některá kouzla tento efekt rozšiřují všude okolo postav, jiná kouzla tvoří magické projektily, či vylepšují charakteristiky postav. Většina kouzel se zakouzlí automaticky, u některých je však třeba vybrat postavu, na kterou se mají zakouzlit. Jedná se hlavně o léčivá kouzla a kouzla zvyšující odolnosti postav. Po stisknutí tlačítka kouzlení se v kurzoru myši objeví příslušná ikona kouzla, kterou je třeba umístit na obličej vybrané postavy.

Čím vyšší a efektivnější kouzlo, tím obtížnější je jeho seslání. Může se stát, že se postavě nepodaří kouzlo seslat. V tom případě musí postava pilně studovat a věnovat nějaké skillbody do schopnosti magie.

Každé kouzlo má navíc několik stupňů. Pokud postava dosáhne ve schopnosti magie určitý stupeň (pro každé kouzlo jinak), energie kouzla se automaticky zvýší. Spolu s účinností se zvýší i potřebná magenergie na seslání tohoto kouzla.

Postavy se sice mohou naučit jen 24 kouzel, ve světě Cardhalia jich je však mnohem, mnohem více. Nikdo, ani bohové, se nedokáží naučit všechna. Jde o to, že magie je nevyzpytatelná věda, která nemá žádné hranice (narozdíl od ostatních věd). Proto jde studovat do nekonečna, objevovat stále nové a nové vlastnosti magenergie, jde stále jinak tvářet její proud a měnit tak její efekt. Některá kouzla jsou zakleta do předmětů a vylepšují tak jejich schopnosti, někteří tvorové, co sloužili jako objekt šíleným kouzelníkům, nesou známky magické mutace dodnes. Mohou potom způsobovat nejrůznější magická zranění pouhým dotekem. Magií lze změnit kompletní vzhled čehokoliv, dokonce i jeho funkci! Jeden si nikdy nemůže být jist, čím magicky očarovaná věc disponuje. Proto je také velmi obtížné odhadnout typ magie, jakým je předmět očarován. Nejjednodušší způsob, jak to zjistit, je pochopitelně experimentace. Některé efekty se projeví ihned, jiné se dostaví třeba až když nastane určitá situace. Když má dobrodruh štěstí, může dokonce objevit nějaký starý svitek či knihu, ve které jsou schopnosti předmětu popsány přímo jejím stvořitelem. Veskrze však platí to, že magie nemá řád a proto se může projevit jakkoliv. Magický předmět proto nemusí mít vždy jen kladné vlastnosti...



5. SEZNAM KLÁVESOVÝCH ZKRATEK

↑ – ve hře pohyb dopředu, v mapě pohyb s mapou, v obchodě posun inventářů postavy a obchodníka

↓ – ve hře pohyb dozadu, v mapě pohyb s mapou, v obchodě posun inventářů postavy a obchodníka

→ – ve hře otočka doprava, v mapě pohyb s mapou, v inventáři a v obchodě pohyb s inventářem, v denníku pohyb k novějším zápisům

← – ve hře otočka doleva, v mapě pohyb s mapou, v inventáři a v obchodě pohyb s inventářem, v denníku pohyb ke starším zápisům

8 ↑ – ve hře pohyb dopředu, v mapě pohyb nahoru, v obchodě posun inventářů postavy a obchodníka

5 – ve hře pohyb dozadu, v mapě návrat do hry

Tab – ve hře zobrazí mapu

7 Home – ve hře otočka doleva

9 PgUp – ve hře otočka doprava

4 ← – ve hře úkrok doleva, v mapě pohyb doleva, v inventáři posun inventáře

6 → – ve hře úkrok doprava, v mapě pohyb doprava, v inventáři posun inventáře

2 ↓ – v mapě pohyb dolů, v obchodě posun inventářů postavy a obchodníka

Esc – ve hře aktivuje hlavní menu, přerušuje přehrávání loga, v hlavním menu vrací do hry, ve všech obrazovkách funguje jako tlačítko zpět (vrací do hry)

Enter – v obrazovce Nahrát/Uložit hru potvrzuje výběr a načítá/ukládá hru do hry, ve všech obrazovkách funguje jako tlačítko zpět (vrací do hry)

Delete – smaže vybranou pozici v obrazovce Nahrát hru

J – zobrazí deník

Backspace – klasika, odstraní znak z linky na psaní v obrazovce Uložit hru

! 1, @ 2, # 3, $ 4 – nastaví první, druhou, třetí, čtvrtou postavu jako aktivní

S, D, F, G – útok postav

Q – quicksave

L – quickload

X, C, V, B – magie postav

I – zobrazí inventář (opětovné stisknutí vrátí do hry)

M – ve hře zobrazí mapu, v inventáři zobrazí magii

R – aktivuje odpočinek (přerušit lze jakoukoliv klávesou či kliknutím myši)

6. První kroky

Tenhle krátký odstavec by vám měl tak nějak předvést počínání během hry a uvést vás do věci samotné. Neberte to jako návod, nýbrž jako krátký tutorial. Představte si, že někde jednou kdysi seděl nějaký hráč, který proud svých myšlenek zaznamenával na papír. Nuže tedy, spusťme Cardhalia.exe:

Ah, nová hra - sem s tím (ťuk). Hmm, nějaké intro...blablabla...a pozor, chce to po mě asi vybrat postavu. Tak co to tu máme. Hmm, nahoře jsou nějaké charakteristiky postavy, obličej a nějaký ten popis. Jekil se zdá býti válečníkem. Co je tu dál? Tlačítko Dále - hle, další postava, Mikeila - podle popisu by měla být schopnou kouzelnicí. No, dejme přednost Jekilovi, bojovníci jsou mi milejší (tlačítko Dále, ťuk). Hmm, co asi dělá tohle tlačítko Uprav? (ťuk) - a hle, narolovaly se nové vlastnosti. Ok, já chci bojovníka, takže to aby měl pořádnou sílu: ťuk-15, ťuk-8, ťuk-16. Hmm, to vypadá celkem solidně. Síla-16, Moudrost-8, Obratnost-15. Ok-potvrdit výběr. Á intro pokračuje...blablabla...hmm, výběr dalších postav. Tlačítko uprav je zašedlé, tzn. asi nemohu upravovat jejich vlastnosti. Dobře, tak co tu máme za postavy? Chtělo by to nějakého kouzelníka, zloděje a pro sychr ještě nějakého záškodníka-hraničáře nebo tak něco...(klik-dále,ťuk-dále,klep-dále)...hmm, to vypadá na hezkou sestavu. Jekil, Linx, Goldar, Mono. Nechť začne hra...

Hmm, jsem někde v lese...pozor, nějaký dialog - ah, to se jenom postavy seznamují. (ťuk-dále, klik-dále ... klik-exit). Tak co teď? Máme tu obličeje postav a vedle nich nějaké buttony. U Jekila je na buttonu dýka, u Goldara taky a u Mono je nějaká tyč, hmmm. Co když kliknu na obličej? (ťuk) A hle, inventář. Jsou tu i charakteristiky postav. Žlutý ukazatel má představovat progress-bar zkušeností. Všechny postavy kromě Jekila už nějaké mají, to se hodí. Jekil žádné zk. zatím nemá, ale zato má 3 skill body. Svítí tu nějaké plusy u výpisu schopností. Ok, chtěl jsem bojovníka. Klik na plus do schopnosti boje, ještě jednou a jeden dám do zlodějství, aby nebyl úplně stereotypní. Tak, to bychom měli (Boj-2, Magie-0, Zlodějství-1). Je tu i tlačítko magie, ale je zašedlé. Kde mám kouzelníka? Linx - (klik na obličej Linxe). Co je to za zvláštní kameny v jeho inventáři? Aha, kouzla. Naučit=pravé tlačítko myši. (ťuk, ťuk), tak teď umí kouzla Zranění a Léčivý dotyk. Klik-Magie - hmm, nějaký rébus se spoustou zašedlých okének. Kde jsou ty kouzla co jsem se naučil? Aha, tady - ťuk na Zranění. Hmm, ikonka kouzla se objevila v buttonu vedle obličeje. Fajn, co ostatní postavy? Mono má tyč - docela vysoké UC, co když ji dám Jekilovi? Hmm, není to tak super, raději ji nechám Mono. Vypadá to, že má nějaké bonusy pro tyče. Ok, Exit a jde se hrát.

Takže kde to jsem? (otočka o 180°) - hmm, nějaký barák (šipka dopředu), aha, spustil se dialog, obrázek chaloupky je teď přes celou obrazovku. Hmm, tak to je můj domov? Nice - (klik-Exit). No nic, jdeme teda hlouběji do lesa. Pozor! Postavy mě varují, že se blíží nějaké monstrum! A už se to mele, Nějaký mrňous se mě snaží zdolat svým mečem! Tak to ne, (klik na button útoku) - Jekil míjí, Linx beze zbraně míjí, Goldar míjí, Mono zásah! Na zeleném spotu byla 2ka, asi jsem nestvůru zranil za 2 životy. Nezdá se však, že by chtělo v boji skončit. Zkusíme magii. (klik na button s kouzlem u Linxe) - ah, efekt kouzla, hmm, na monstrum bolestně zavilo a hle, napsalo se, že monstrum prchá v panice! Pche! Za ním, (jeden krok, útok Jekila) - zásah! Monstrum je mrtvo. Hmm, postavy se dohadují o tom, že tyhle nestvůry nebývaly k lidem nepřátelské. No nic, však já už zlo z tohohle lesa vymýtím. Jde se dál...

Uff, další tři modrý bestie mrtvé, Linx to v posledním souboji docela schytal. Bohužel vyplincal všechnu manu na kouzlo Zranění. Hmmm, v inventáři má nějaké léčivé byliny - zkusíme (pravé tlačítko myši) - no, to je lepší. Jeden život mu sice chybí, ale to už je dobré. AU! Co to bylo? Aha, jeden nepřítel na mě zaútočil zezadu a nepříjemně ranil Goldara. Sakra, útok! Jekil zásah, nestvůra pokračuje v boji. Ostatní minuli. Raději vezmu nohy na ramena. Co je to tamhle na zemi? (klik na předmět) á, kámen! Ten se bude pronásledovníkovi líbit, (klik do éteru) a kámen už letí. Hehe, přímý zásah, monstrum prchá! Za ním! Výborně, Mono ho dorazila. Doběhl jsem do nějakého zákoutí. Co je to tady za díru na tom stromě? (klik) Hmm, nějaká skrýš, jeden z těch zpropadenejch mrňousů si tu nejspíše schoval nějakou svou kořist! Je to léčivá Aloe, ta se bude hodit. Dám jí kouzelníkovi do inventáře. Jde se dál...



Pěkné zákoutí, co je asi za rohem? Vchod do nějaké jeskyně! Tak jdem...(dialog blablabla...) Tak kam teď, je tu docela tma, pozor na netopýry, jeden se mi snaží pokousat! Jekil ho však bezpečně srazil svou dýkou. Hle, Linxovi se zatím zregenerovala magenerigie. Ale to už je tu další netopýr. Klik na kouzlo Zranění - netopýr je bezpečně mrtev. Posledního netopýra dostala po menší potyčce Mono. Hmm, tři moje postavy jsou zraněné a Linx je bez magenergie. Je čas se utábořit. (zzzz) Teď když jsou postavy zase čerstvé, je čas prozkoumat tuhle jeskyni. Hmm, na podlaze leží pár kamenů a taky tupá dýka. Dám ji Linxovi, lepší než nic. No vida, jak mu UC vesele stouplo. Čím vyšší, tím lepší. Co je to tu na zdi? Že by tajné tlačítko? (klik), a hele, ve zdi vedle mě se otevřel nějaký výklenek plný předmětů! Hmm, léčivý lektvar a co je tohle? Sekera - z té bude mít Jekil určitě radost - no jo, UC se o dost zvýšilo. Čas vrátit se do lesa.

Kam teď? (klik na mapu). Hmm, támhle na severu jsem ještě nebyl, jdem se tam podívat. Uff, ještě jedno monstrum, ale s mojí sekerou jsem ho bezpečně zničil. Pozor, na obličejích Goldara a Mono se objevil žlutý plus. Aha, postoupili na další úroveň. Za zabité protivníky dostali už dost zkušeností. Klik na obličej Goldara. Hmm, ve Zlodějství má 3 body, v magii 1, takže ten, co dostal za postup na úroveň dám do schopnosti boje, aby měl o něco víc životů. Nestvůra ho posledně zranila jednou ranou dost tvrdě. Mono vylepším rovněž schopnost boje, aby se svou tyčí měla ještě vyšší útok než teď. Jdem dál. Co je tohle? To vypadá jako vchod do vesnice, o které se mluvilo v nějakém dialogu na začátku. Tradá do vesnice!



7. Troubleshooting, Nejčastěji kladené dotazy

Q: Hra je moc rychlá / moc pomalá (co se zobrazování grafiky týče).

A: Zkuste změnit hodnotu položky "Tick" v souboru Cardhalia.ini v adresáři "\data". Pro urychlení hodnotu zvyšte, pro zpomalení snižte. Průběh změny není lineární, proto je možné, že příliš vysoká hodnota nebo příliš nízká bude mít opačný efekt, než by měla mít. Zkuste experimentování. Kdyžtak v inicializačním souboru povolte položku "ShowFPS" na True, tímto zobrazíte FPS, jaké hra vykazuje. Systém je omezen na 65 snímků za sec, více z toho tedy nedostanete. Tick lze změnit i v Setup.exe.

Q: Když shodím hru do TaskBaru, objeví se chyba a hra spadne.

A: Zobrazovací knihovna je inicializována skrze DirectX, který je nadefinován pro zobrazené (existující) okno. Pokud jej tedy shodíte do TaskBaru nebo jinak přepnete, DirectX vygeneruje chybové hlášení, neboť nemá kam vykreslovat. Tato chyba bohužel nejde ve hře nijak obejít. Doporučuji proto před spuštěním hry vypnout všechny aplikace, které nějakým způsobem mohou okno hry shodit - hra potom spadne, naštěstí se před tím uloží nouzový save.

Q: Zvuky se nepřehrávají. Čím to?

A: Pravděpodobně máte nastaveno špatné zařízení pro přehrávání zvuku. Spusťte Setup.exe a vyberte zařízení jiné. Pokud problémy přetrvávají, může se jednat o vnitřní chybu systému Windows nebo o závadu na vašem Hardwaru. Můžete také zkusit přeinstalovat DirectX nebo ovladače pro vaší zvukovou kartu. (Teda jestli ovšem nemáte zapnuté Mute nebo utlumeno na minimum:)

Q: Jak zjistím zvláštní schopnosti postav a předmětů?

A: Zvláštní schopnosti postav experimentací. Někdy se stane, že se nějaká postava prořekne a o svých schopnostech se rozpovídá. To je ovšem výjimka, neboť postavy ze hry jsou postavy, jejichž život nebyl naplněn tak, jak si představovaly. To z nich dělá více méně zatvrzelé bojovníky. Schopnosti předmětů rovněž experimentací (někdy jsou jejich schopnosti zřejmé z jejich názvu). Předměty ovšem mohou být popsány v nějakých zapomenutých svitcích a knihách, na které lze narazit při průzkumu prostředí.

Q: Jak oživím mrtvou postavu?

A: Buďto sesláním kouzla Oživení, vypitím Živé vody, pozřením zvláštních rostlin nebo musíte vyhledat nějakého mudrce či kouzelníka, který bude ochoten se o mrtvou postavu postarat.

Q: Jak se zbavím nepříznivého magického efektu?

A: Většina z nich sama po určité době zmizí (delší či kratší), tuto dobu lze urychlit odpočinkem, nicméně u otravy to není dobrý nápad, neboť se pochopitelně urychlí i rychlost snižování životů. V takovém případě je lepší nejdříve vypít protijed nebo pozřít léčivé byliny, které alespoň otravu trochu zmírní. Některé nepříznivé magické efekty mohou být způsobeny nošením magického prokletého předmětu. Takový stačí jednoduše odstranit z inventáře.

Q: Mohu si postavit vlastní mapy?

A: Bohužel. Mapa je sice postavena v editoru, který není na engine závislý, nicméně mapa je oživena až v hlavním programu, tzn. mapa vytvořená v editoru je jen mrtvá forma, co obsahuje IDs grafických dat. Oživena je až za pomocí scriptů, které jsou non-univerzálně implementovány přímo v hlavním programu. Kromě mapy je zde ještě mnoho dalších záležitostí, které jsou na tom podobně. Například scripty pro některé magické předměty jsou napsány přímo v systému hry, stejně tak kouzla. Squareden II hold není univerzálně řešený systém, který by umožňoval postavení hry i jiným vývojářům.

Q: Je ve hře hudba?

A: Ano, od verze 1.5 je ve hře hudba.

Q: Jsou ve hře nějaké cheaty?

A: Ne.

Q: Kdo nebo co je hlavní boss?

A: Nepamatuji se...

TECHNICKÁ PODPORA A KONTAKT

Pokud se vám hra líbí (nebo ne), objevili jste nějaký nedostatek či máte jiné připomínky, můžete mi je sdělit na e-mailové adrese psy.sykora@tiscali.cz

Rovněž se podívejte na naše stránky:
http://www.say-realm.com/cardhalia/
http://www.say-realm.com

S pozdravem Petr Sýkora S.A.Y
Calimero Industries - - - - - Sýkorovo Manufactorium S.A.Y 2004

Grafická podoba manuálu: MickTheMage

AUTORSKÁ PRÁVA, LICENCE

 Ve vlastním zájmu nedoporučuji přesunovat či nějakým způsobem modifikovat obsah adresáře "Data". Jakákoliv manipulace s těmito soubory může vést k nefunkčnosti hry.

Obsah

